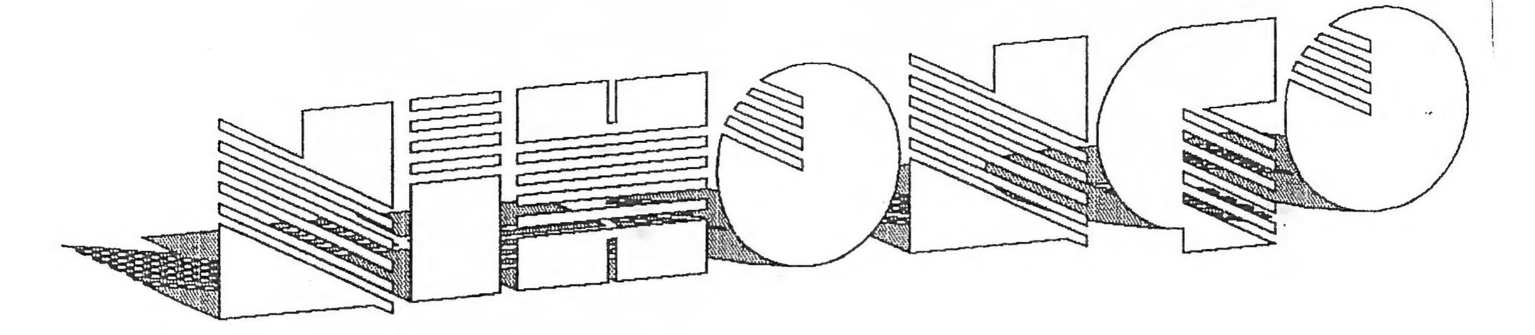
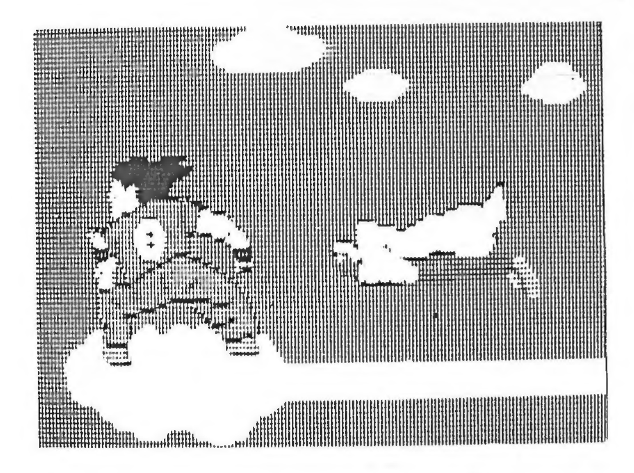


MSX

日本語

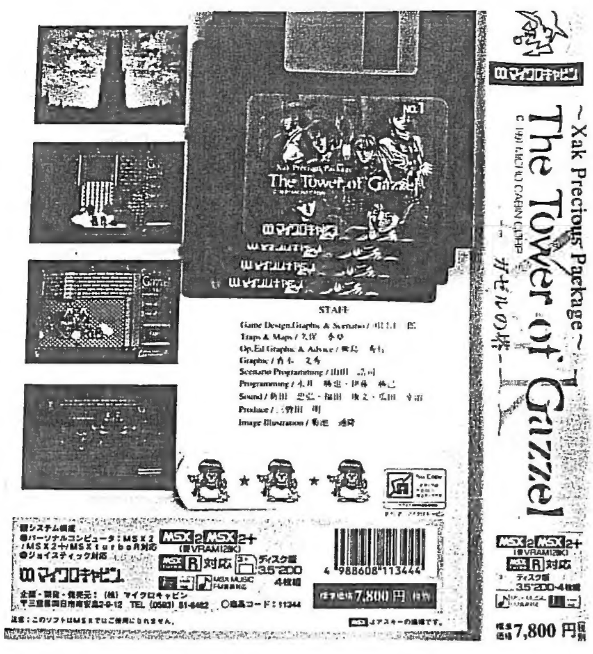


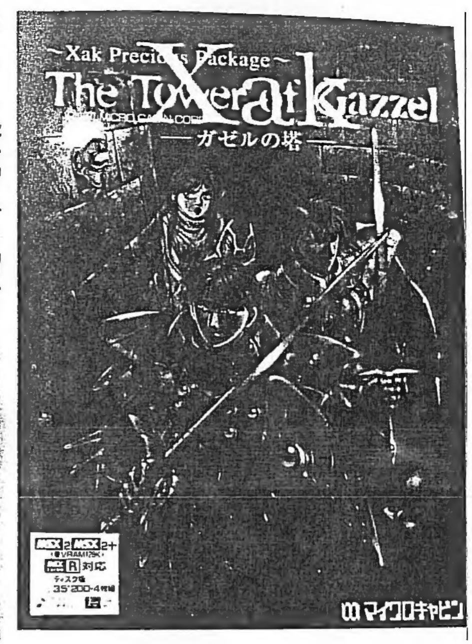
XAK THE TOWER OF GAZZEL
ILLUSION CITY

NUMERO : 3
15 JUNIO 1992

[サーク]
Xak™

© 1989 MICRO CABIN





HERB	薬草 / やくそう
HOSPITAL	病院 / びょういん
INN	宿屋 / やどや
ITEM	アイテム
KEY	鍵 / かぎ / カギ
MEDICINE, DRUG	薬 / くすり / クスリ
MEMBER	メンバー
MIRACLE	ミラクル
MONEY	お金 / しょじきん / 所持金
PARTY	パーティー
PUB	酒場 / さかば
SHIELD	シールド
SHOP	ショップ / 店

SWORD	ソード
TOOL	道具 / どうぐ
WEAPON	武器 / ぶき
ABORT	中止 / ちゅうし
AUTOMATIC	自動 / じどう
CANCEL	やめる / やめます
CANCEL	キャンセル / 中止
COMMAND	コマンド
CONTINUE	つづき / 続き
DAMAGE	ダメージ
DEFENSE	防御力 / ぼうぎょりょく
END	終了 / しゅうりょう / おわり
EQUIPMENT	装備 / そうび

Mr. FRANCISCO
MORALES
UREÑA

前略、あなた様には益々ご清栄のこととお慶び申し上げます。
さて、問い合わせの件、下記の通り回答申し上げます。

型番	標準価格	備考
・FS−CA1	34,800円	1989.10 生産完了
・FS−A1GT	99,800円	
・FS−FD1A	39,800円	1991.12 生産完了
・FS−RSU1W	24,800円	

型番	概要	備考
・FS−UV1	商品名:ビデオテロッパ ビデオ入力映像に テロップやワイプを 入れたり ビデオタイトルを 合成できる。 このほか スーパーインポーズ 機能保有	1989.1 生産完了
・FS−LFA1	該当商品なし	
・FS−RS500	商品名:イメージスキャナ	1988.10 生産完了

まずは、問い合わせの回答まで。
末筆ではありますがあなた様を始めご家族皆様方の益々のご健勝お祈り申し上げます。

早々

追伸 日本語文書にて失礼します。ご了承ください。

1992.5.14
松下電器産業株式会社
ワープロ事業部
営業部営業技術課
清水

DIRECTOR EJECUTIVO:
Ramón Casillas

COLABORAN:
Francisco Martínez,Francisco Morales
Grupo FKD SOFT,Manuel Martínez
Francisco Jesús Martos y Paraisoft
PRODUCE:
Ramón Casillas

REDACCION Y ADMINISTRACION:
Apartado de correos 150
08900 l'hospitalet.
Barcelona.
Tlf.(93)338-56-44
TRADUCCION DEL INGLES:
Club - Sur
MECANOGRAFIA:
Sonia Vives.
IMPRIME:
distrimat - igl'h
FOTOGRAFIA - MAQUETACION:
Ramón Casillas.

Dep.Legal.B-44817-91



SUMIMASEN GA, KO-ZUTSUMI WO YUBIN DE OKUTTE KUDASAIMASENKA.

DISPENSE, PERO ¿NO TENDRIA LA BONDAD DE ENVIAR POR CORRERO ESTE PAQUETE?

Con esta pequeña nota podeís pedir algo que os interese a alguna casa japonesa. Solo teneís que poner el producto que quereís y enviar el dinero, claro está en yens.
Y también pediros disculpas por la tardanza de este número que no ha salido a su hora, pero los examenes de japonés están en primer lugar.

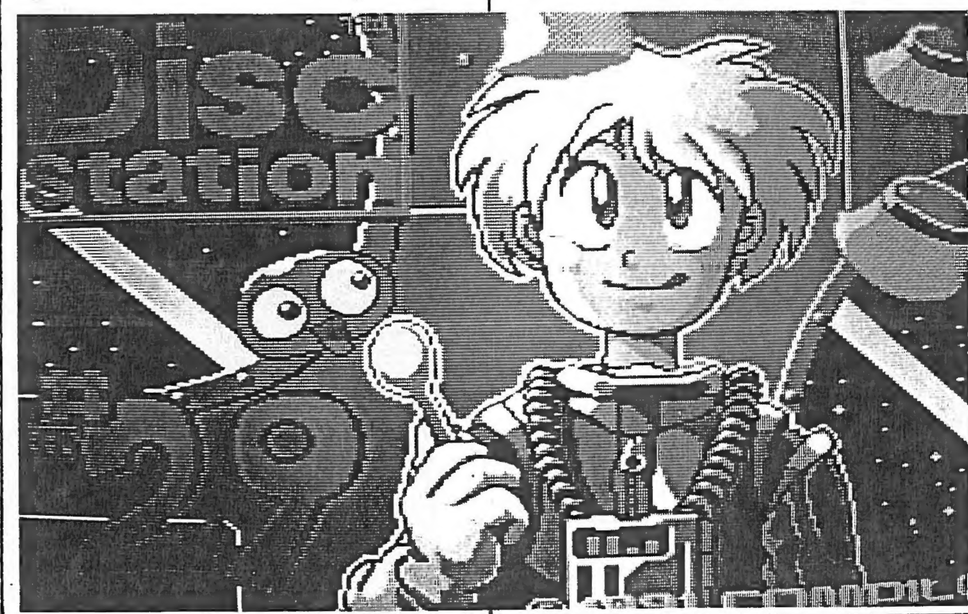
Este mes tenemos muchas cosas interesantes que contaros, así que prestad atención, que el fancine va a empezar.
DISC STATION 29:
En el Disco A tenemos un apartado donde Compile nos presenta una BGV de los simpáticos muñecos Puyo Puyo. En otro apartado también Compile nos deleitará con una demo jugable del juego Dragon Quiz. Juego tipo RPG con una música muy suave. Todo lo demás está en Kanji.
En el Disco B hay un par de apartados de Compile. En uno de ellos "Jump Hero"; tendremos que ir saltando hacia arriba y procurar no resbalar, porque sino volveremos abajo y empezaremos de nuevo.
Este Disc Station no es del todo satisfactorio.
FANCINES:
Este mes os vamos a dar las direcciones de varios clubs de fancines:
BCN
Angel Cortés
C/Vilamarí,37 Princ.2ª
BARCELONA 08015

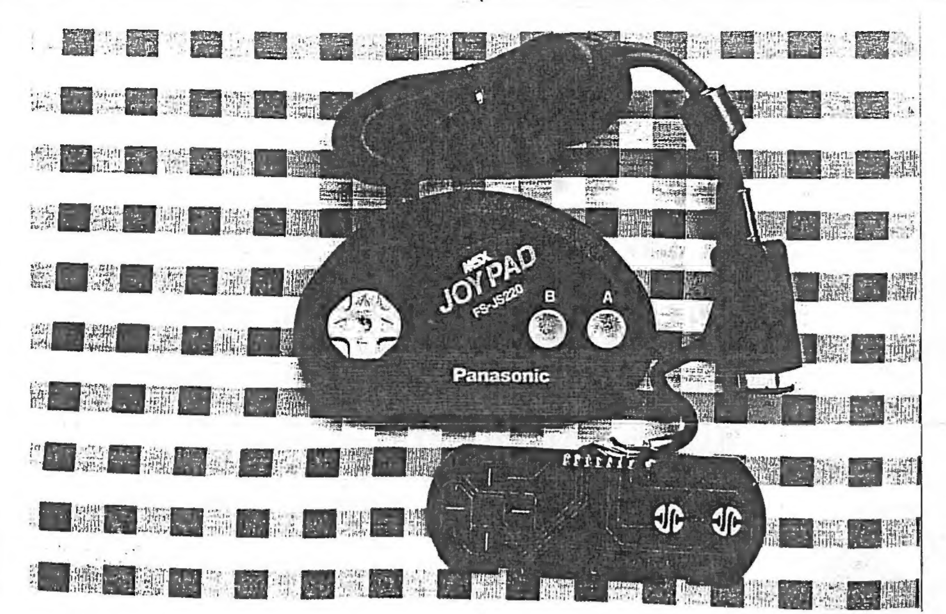
DRAKEN CLUB
C/ Fuente Encina, 103
1º3ª STA.COLOMA DE GRAMANET 08924 BARCELONA

PYRAMID SOFT
Ap.de Correos 792
43080 TARRAGONA

DRAGON BALL MAGAZINE
Telf.93-5702914
Telf.93-5936133
Hola, soy Francisco Martínez. Iba colaborando en el Fancine Nihongo hasta ahora, pero ahora saco mi propio fancine en disco. Si os interesa lo podeís pedir a los números de teléfono que os he indicado.

FKD-FAN
Nuevo fancine en papel que saldrá en septiembre, siguiendo la misma temática que Nihongo. Quien la quiera la podrá pedir por 310 pts. y si alguien la quiere con la portada y contraportada en color serán 360 pts., por impresora. Os podeís dirigir a:
Francisco Morales
C/ La Merce,36 1º2ª
08002 BARCELONA
O llamando por teléfono al número: 93-3071521 y preguntar por Ruben.
RINCON DE MARTOS:
Este mes los usuarios de Turbo R van a tener una serie de explicaciones interesantísimas para su nuevo ordenador Si al encender el orde-





nador se detecto un disco en la unidad, pero no estaba formateado con un MSX-Dos 2, se activa el MSX-Dos 1, y el Z80(otra forma de conseguir esto, sin necesidad de tener metido esto en la unidad es manteniendo pulsada la tecla 1). Si el disco no autoejecuta desde el Boot algún programa en C.M., saldremos al Dos1 o al Basic con el Disc Basic 1.0; en cualquiera de los tres casos la compatibilidad es perfecta, y cualquier programa que vaya en 2 o 2+ funcionará sin problemas. Además si activamos el R800 mediante un minúsculo programa en C.M., podremos ver cualquiera de ellos a gran velocidad. Para cambiar al R800 desde el Basic:

```
POKE&HFA00,&H3E
POKE&HFA01,&H82
POKE&HFA02,&HC3
POKE&HFA03,&H80
POKE&HFA04,&H01
DEFUSR=&HFA00:?USR(0)
```

&H80 activa el Z80,&H81 activa el R800,&H82 activa el R800 y además establece el"MODO DRAM" en el cuál las 4 últimas páginas del mapeador son puestas fuera de servicio y en ellas se copian las 64K principales de la ROM.Las 32K de la MAIN ROM, los de la SUBROM y las 16K bajos del Kanjidriver, desviando hacia ellas los accesos a ROM, para conseguir mayor velocidad, ya que el acceso a la DRAM es más rápido que a la ROM. Por supuesto, estas páginas se protegen contra escritura. Este modo sin embargo, puede dar problemas con algunos programas que usen los 512 K (256K en el A1ST), pues como ya he dicho, pone fuera de servicio las 4 últimas páginas del mapeador. Y para pasar luego al DOS1 o ejecutar un programa de disco (que se ejecute en el Boot), el conocido Poke &HF346,1:CALL SYSTEM. El inconveniente más notable con el que podemos toparnos al poner rápido un programa es que en un 90% de los casos las músicas FM no suenan correctamente debido a que escribe en los Ports con demásiada rápidez. En los programas que están preparados para funcionar con el R800 esto no ocurre, posiblemente porque activen el Z80 para llamar a las rutinas del FM.

DIRECCIONES:

En números anteriores os dimos la dirección de Panasonic, pero esta estaba mal. En la segunda página del fancine teneís una carta de Panasonic, donde seguramente dan a entender que les podemos comprar sus aparatos, como el nuevo Turbo R, un digitalizador y lo mejor de todo su Music Module en Stereo (todo un bombazo), así que ya sabeís a partir de ahora podeís conseguir un Turbo R con la garantia de Panasonic, pero antes aseguraros de que quereís. También pensar que el ordenador no esta adaptado a nuestra



corriente, y ante todo escribir primero.
INFORMATION EQUIPMENT SECTOR
MATSUSHITA ELECTRIC INDUSTRIAL CO., LTD.
1.006 KADOMA,OSAKA,571
JAPAN

Ahora os damos una dirección de Bélgica:
PHILIPS COMPUTER CENTER



226 A, AVENNUE LOUISE
1050 BRUXELLES
TELF.02/6492973
TELF.02/6491889
Es un agente oficial



del MSX en Bélgica.

Y no podía faltar una japonesa, una casa que se ha hecho famosa con juegos como Fantam Soldier, Colums,etc.
NIHON TELENET (RENO)
SINJUKU KU HIGASHIGO-KENCHO
KATAOKA BILU
TOKYO 162
JAPAN

NOVEDADES:
-"Graphsaurus 2.0" Bit2 MSX2.2DD.Utilidad.12800
-"Saurus lunch Vol.4/5" Bit2.MSX2.2DD.Utilidad. 3400Yc/u.
-"Busho Fu'Unroku".Koei MSX2.ROM/2DD.Simulation 11800/9800Y.
-"U Pack" Bit2.Turbo R. ROM.Utilidad.19800Y.
-"Ranma 1/2"Bothtec.MSX Turbo R.Aventuras.12800
-"Dr.Stop".Alice Soft. MSX2.2DD.6800Y.

TRUCOS:
-Hacer VDP (10)=0, no solo acelera el FM sino también el SCC, y los programas japoneses, como por ejemplo Disc Station van más rápidos en cuestión de desarrollo y lectura de disco. En cambio, programando en Basic este se vuelve más lento.
-Andorogymus:De cintura para abajo el Sprite del protagonista es insensible y las balas le atraviesan sin peligro por lo que solo hay que preocuparse de la mitad superior del cuerpo.
-Laydock 2 (The last attack):En este juego si pulsamos la pausa (ESC) y luego pulsamos RETURN y se moverá un poco hasta que pulsemos otra vez ESC. Esto es muy útil en los enemigos finales.
-Quimpl:La utilidad de los clavos es la siguiente:
-Negro: van horizontalmente.
-Blanco: no rompen los ladrillos.
-Rojo: explosivo.
-Azul: duran más tiempo
-Patos: pasa a la siguiente pantalla.
-Marron: agranda el clavo y puedes tener 3 en pantalla.

NOTICIAS:
Eduardo Barambio, un usuario del sistema os explica lo que ha podido averiguar del SD Snatcher:Parece ser que la historia tiene que ver con investigaciones biológicas y con la creación de unos productos químicos llamados-LUCIFER ALFA-, que es el que contienen los frascos de color rojo que aparecen al final del juego; y de el antidoto de aquél que se llama -L.ANGEL- que como habreís supuesto se encuentra en las probetas de color amarillo.

En la presentación se nos da lo que llaman un FAST CONTACT de la historia del juego. No la he llegado a comprender muy bien pero si os puedo decir que están metidos en el ajo el KREMLIN, y AMERICA. Creo que existe un peligro de guerra biologica.

Nombre de los principales personajes:

El protagonista recibe el nombre de GUILIAM SHIDO, aunque podeís darle el nombre que queraís y ese nombre es el que aparecerá en el juego. La doctora se llama LLEMI, y resulta que el protagonista ya la conocía antes de llegar al JUNKER. La 1ª vez que la ve se sorprende de encontrarla allí. Al final del juego descubrimos que el apellido de la doctora resulta también ser SHIDO, como nuestro alterego. Lo que no tengo muy claro es si es su mujer o su hermana. Creo que es su mujer.

El malo de la peli es un científico llamado PETROVICH, pero no sabremos que uno de nuestros colaboradores es él hasta el final del juego.

La secretaria es MIKA SLEITON. El jefe es BENSON CANINGAN. El mecánico es HARRY BENSON, y su asistente es JEFRY TONEGAWA, ambos están en la MECANIC ROOM.

Nuestro primer compañero es JAN J.GIBSON que como sabeís será asesinado. El sensor que nos dan también tiene nombre:PUCHI METAL. Se trata de un LITAPE NAVEGATOR que nos dará los informes en las batallas con los robots, tanto de nuestros daños como de los del enemigo. También nos informa de los posibles peligros que nos vayamos encontrando. Cuando seleccionamos la opción METAL en el menú de las batallas es nuestro sensor el que se encarga de destruir los robots por nosotros.

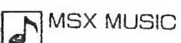
El robot que hay en la CLINIC ROOM la lado de la doctora se llama ROBIN y es un CLINIC ROBOT. Un dato curioso es que para dar a entender que el robot habla raro los programadores de Konami han hecho que este robot cambie los silabarios Hirigana y Katacana al hablar.

Quizá recordeís que cuando entramos en el muelle y seguimos las pisadas de nuestro compañero JAN, encontramos un robot destruído y rodeado de varios robots a los que tenemos que eliminar para hablar con él. Pues este robot es el sensor de nuestro compañero JAN, y se llama LITLE JOHN. Con la poca energía que le queda es capaz de darnos dos nombres que en ese momento nos sonarán a chino. Estos son OUTER HEAVEN y NAPOLEON.



NOMBRE : ILLUSION CITY 幻影都市 FORMATO : 8 X 3.5"2DD

COMPAÑIA : MICRO CABIN マイクロキャビン

TIPO : RPG PRECIO : 9.800 ¥



Este mes os ofrecemos la solución completa del juego Illusion City solamente para los usuaríos de MSX Turbo R.
teclas de control.
TECLAS DE CONTROL:
- Jostick, cursores, ratón: Desplazar personajes.
- Stop: Manteniendolo pulsado, introduciremos el ratón en el port 2 si deseamos los personajes con éste.
- Return, barra espaciadora, boton A del jostick o ratón: Acceso a los menús.
- Shift, esc,boton B del jostick o ratón: Apretando alguno de ellos los personajes avanzarán continuamente no estarán nunca quietos.
MENUS EN JUEGO:
1.-Magia que posee cada personaje.
2.-Objetos que posee.
3.-Armas y defensas que usas en este momento.
4.-Comunicación.
5.-Estatus de los personajes.
6.-Menú del sistema.

(1) 術 =MAGIC
(2) アイテム =ITEM
(3) 装 備 =EQUIP
(4) 相 談 =TALK
(5) ステータス=STAT
(6) システム =SYS

1.- MAGIA:
Te indica la magia que posees y que puedes usar.
2.- OBJETOS:
a) Objetos que posees y los que puedes usar.
b) Lista de objetos para mera información.
c) Tirar objetos.
3.-ARMAS:
Esta opción sirve para elegir el arma que usarás en el combate y de las protecciones (chalecos antibalas, etc.).
4.-COMUNICACION:
Esta opción de comunicación sirve para que los personajes discutan que hay que hacer y porqué.
5.-ESTATUS:
a) Situación actual de los personajes.
b) Capacidad de ataque defensa con armas.
c) Información complementaria.
6.-MENU DEL SISTEMA:
a) Grabar la partida.
b) VR. Opción que te permite ver a ti mismo a través de las paredes
MENU DE COMBATE:
1.-Vida y magia de los personajes.
2.-Mensajes del combate
3.-Opciones para el combate:
a) Usar un objeto de los que posees.
b) Usar la magia.
c) Atacar al enemigo con el arma que posees.
d) Protegerte del ataque enemigo.
e) Escapar. Esta opción raramente funciona y lo único que consigues es pasar el turno.
CONSEJOS GENERALES:
En las tiendas y especialmente en la de DOC encontrarás gran cantidad de artículos a la venta. Estos son armas de fuego (pistolas, metralletas, escopetas, etc.) a las que deberemos comprar la munición adecuada. Una gran parte de los objetos son protecciones, recargadores, drogas, etc. Fíjate en ellos y compra lo que más te convenga. Sólo a Tienllen y a Meiphen podrás darles armas diferentes.Intenta comprarles las armas más caras y más fuertes lo antes posible. Cuando Homei luche a tu lado cuando elijas la opción de usar la magia en un combate se transformará en un felino blanco con lo cuál aumentará su fuerza de ataque.

Objetos y magias de especial importancia:

-Recargadores de magia y de vida: Esta magia es muy útil a la hora de luchar contra enemigos grandes. Paraliza la defensa de él.

アイテム名	
救 丹 (グラック)	5 0 HPの回復
銀 丹 (ﾊｲｸﾞﾗｯｸ)	100 HPの回復
金 丹 (ｽｰﾊﾟｰｸﾞﾗｯｸ)	300 HPの回復
神 丹 (ﾈｵｸﾞﾗｯｸ)	完全回復
導 気 丸	100 MPの回復
仙 気 丸	200 MPの回復

石化	相手を石化する (ダメージ1で死ぬ)

COMIENZO DEL JUEGO:

Al introducir el disco 1 en la unidad nos aparecerán 3 menús que tienen por función:

1.-Cargar una partida salvada anteriormente.

2.-Ver la presentación del juego.

3.-Comenzar a jugar sin ver la presentación. Nos pedirán el disco 2 y empezará la aventura.

1.LAS FUERZAS DEL MAL HAN CONQUISTADO HONG KONG:

Tienllen el personaje principal al que encarnamos se encuentra tumbado en elj sofa de su casa, un modesto apartamento de la D.TOWN en Hong Kong. Llaman a la puerta, que esta conectada electronicamente al ordenador y Tienllen se levanta. Se abre la puerta y entra la mujer de Tienllen. Meiphen llevando a su hija a la espalda, Homei. Meiphen deja a Homei en el dormitorio y se sienta en la butaca que esta frente al ordenador. Aparecerán 3 menús, al estilo de las aventuras videográficas. Los iremos seleccionando hasta que Meiphen se levante y se dirija al dormitorio para ver a Homei. La seguiremos hasta el dormitorio y allí nos aparecerán de nuevo 3 menús. Repetiremos la operación anterior hasta que Homei se levante Formando el grupo saldremos del edificio cogiendo el ascensor.

Una vez en la calle, un grupo de 5 policias enlutados, miembros de la secta de losk DkarDuuk al servicio de SIVA nos rodearán y nos tendremos que enfrentar a ellos. Eliminados, Tienllen se da cuenta que SIVA, una organización secreta que existe en Hong Kong que está al servicio de VISHNU un ser maligno, venido de otra dimensión espacio-tiempo, conocen sus intenciones. Desde nuestra posición iremos a la izquierda para llegar a la casa de Shue (alias el viejo Queiri II). Encontraremos a Shue sentado junto a la olla de sopa caliente. Se levantará y, ya cerca de Meiphen "le meterá mano". Es un viejo verde. Ella responderá enérgicamente con una bofetada. Se sentará otra vez y Shue le dice a Homei que la misión de su padre será muy peligrosa y le pide que se quede. Aparecerán 6 menús que iremos eligiendo progresivamente hasta que Shue nos presente a un robot amigo suyo: se trata de Kichigaino que nos acompañará en nuestra lucha. Al salir de la casa de Shue éste volverá a "meter mano" a Meiphen, que reaccionará del mismo modo de antes.

Disfrutaremos de una escena visual en otro punto de Hong Kong, en la que Lee, un componente de SIVA visita a Shawmei, una especie de sacerdotisa de túnica blanca que está en cama enferma. Lee es requerido en una reunión en el consejo supremo donde se han reunido los servidores de VISHNU. Los 8 personajes alli presentes recivirán instrucciones. Aquí están la mayoria de los enemigos importantes que, tarde o temprano, deberemos eliminar.

2.EL PRIMER PASO:

Acabada la escena visual al iremos a la discoteca, situada en la parte derecha de la ciudad y hablaremos con el barman. Nos servirá una bebida, mientras Kichigaino va a mover los circuitos. El barman llamará por teléfono a Iren, una aliada nuestra que actúa como espía en SIVA. Nos dirigiremos a la puerta custodiada por un guarda de seguridad y llegaremos a una sala donde nos sentaremos e Iren nos hablará. Aparecerán una serie de menús; el primero nos indicará YES/NO opción para elegir si queremos irnos. Eligiremos los otros menús para consehuir información y nos iremos.

Nos dirigiremos al parking para subir en uno de los coches que se desplazan por los subterráneos de la ciudad. Para poder subir en el coche nos colocaremos sobre las flechas colocadas cerca del término del andén. Aparecerán 3 menús y escogeremos el segundo.

Realizada esta acción veremos otra escena visual en al que Shawmei será conducida a través de un templo al altar de éste, venerado por un nutrido número de adoradores. Shawmei usará su magia y se evaporará, ante el asombro de los presentes.

3.CAPTURADOS POR EL ENEMIGO:
Tienllen y su grupo ha llegado a la zona más pobre de Hong Kong. Exploraremos la ciudad y nos dirigiremos a la zona de peligro (Danger Zone), situada aproximadamente en la parte inferior. En esta parte es conveniente conectar el VR. En el subterráneo examinaremos los cadáveres en descomposición, que identificaremos por estar recubiertos con un "caldillo" Saldremos al exterior recorriendo los caminos con apariencia de vigas hasta llegar a una puerta.
En otro lugar observaremos una escena visual en la que otro servidor de VISHNU, llamado Fay hace el amor en un dormitorio con su amante.
Tienllen tendrá que subir por todas las escaleras que encuentre hasta llegar a un barrio de la ciudad ocupado por una sucursal de SIVA. Avanzaremos y encontraremos frente a frente con Lee, Fay y con un científico. Lee nos ataca pero Kichigaino nos protege y es destruido. Intentaremos atacarle pero es inútil Caemos vencidos y a su merced. Shwmei observa la escena escondida y se disuelve en el aire. Vemos una escena visual en la que Fay observa el trabajo de dos científicos; uno de ellos es su amante. Están realizando un experimento de biogenética con una mujer.
4.EL FIN DE FAY
Nos encontramos en prisión e inesperadamente nos aparece una mujer llamada Mitzumi (alias Elaida, la almeja lila) amiga de Shawmei que nos ofrece su ayuda liberándonos. Desaparecerá tan misteriosamente como apareció y saldremos de la zona de prisión. En la salida nos encontraremos con Shue que, informado de nuestra captura, ha venido a echarnos una mano. Llegaremos a los espaciosos pasillos de las oficinas de SIVA. Deberemos subir por las escaleras que hay en este piso y después usar el ascensor del piso superior. Recorreremos los pasillos hasta encontrar que nos facilita el accesto a un laberinto repleto de tuberías. El camino correcto a seguir lo encontraremos fácilmente; tendremos que buscar una escotilla por la que bajaremos y, bajo ella, habrá una habitación vacía. Saldremos de ella y avanzaremos hasta encontrar otra escotilla. Bajaremos de neuvo por está y encontraremos cierto personaje que se encuentra ordenando unos informes de SIVA. Buscaremos el ascensor de esta planta y subiremos al piso &60 F.Allí encontraremos a Fay y a su amante que tienen a Meiphen atada a una silla. Lucharemos contra Fay, su amante y contra un monstruo que aparece en la habitación destruyendo el muro exterior. En el combate concentra tus ataques exclusivamente a Fay, ya que su amante huye de la lucha y el monstruo desaparece al morir Fay. Meiphen se recupera y recoge un objeto del suelo. Cada enemigo importante que destruyas, dejará un objeto similar a éste. Vemos una escena visual en la que nuestro grupo regresa a casa de Shue, donde nos espera un nuevo personaje. Se trata de Kashu un cimorgo "battleroid" que no agrada excesivamente a Shue. En otro lugar, Shawmei seguida por unas sacerdotisas coge un objeto indefinido pero de vital importancia.
5.LAS FLORES DE LA VIDA
Kashu se nos une para acompañarnos en nuestra lucha. Volveremos al parking para coger el coche. Eligiremos el 3º menú que nos transportará a otra parte de Hong Kong, caracterizada por tener una gran circulación de coches. Usaremos el ascensor situado en la parte superior derecha. Resulta que Lee ha raptado a Homei de la casa de Shue y debemos rescatarla. Al salir del ascensor llegamos a una selva con abundante vegetación mutada genéticamente con protocultura, una extraña sustancia de la que se alimentan las flores de la vida. Avanzaremos por los caminos, hasta llegar a una puerta que nos conduce al interior de un edificio. Si nos fijamos encontraremos una puerta que conduce a una habitación inundada por agua. Iremos subiendo por los pisos examinando los cadáveres esparcidos. Llegaremos a la azotea resquebrajada por la invasión de las raíces de las flores de la vida. Encontraremos a Lee que tiene a Homei prisionera. Lucharemos con él, pero en el momento de destruirlo, el muy cobarde huirá piernas para que os quiero. Regresaremos a la casa de Shue para dejar a Homei Cogeremos otra vez el coche para volver a

esta parte de la ciudad y, esta vez, iremos a la parte donde se encuentra el templo y nos introduciremos en él. Tendremos que pasar detrás de la estatua central del altar, que en realidad es un complicado sistema de control, similar a la CPU de la super famicom. Se nos abrirá un acceso hasta otra selva con las flores de la vida. Caminaremos en dirección inversa a las agujas del reloj, teniendo sumo cuidado con las ratas que infectan la selva y que actúan como sacos con grava. Deberemos seguir el rastro de sangre que deja Lee al estar herido. Después de pasar por la zona encharcada continuaremos explorando hasta encontrar la salida, que encontraremos camuflada por dos flores de la vida. Nos hallamos en la casa de Chun-li acompañada por Mandisei Estos enemigos son bastante peligrosos. Una vez eliminados veremos una escena visual en la que Lee habla con Shawmei ya que cada vez más está más desconforme con Vishunu. Volveremos a casa de Shue donde aparece Shawmei. Está verdaderamente debilitada por el esfuerzo que ha supuesto materializarse y cae rendida, por un desmayo. Intentaremos reanimarla con nuestros medios. Entretanto Doc está aumentando el poder físico y moral de Kashu, y conseguir aumentar su fuerza. Kashu, una vez remodelado vuelve con nosotros. Regresamos a la anterior parte de Hong Kong. Subimos por el ascensor y nos dirigimos a la parte superior derecha. Encontraremos la entrada de lo que parece un parking y hablaremos con el "macarra" que está fumando recostado en la pared. Se introducirá en el interior y le seguiremos. Contactaremos con la resistencia, cuyo líder es un viejo. Hablaremos con él y se abrirá una pared. Llegaremos a un grupo de gente que vive pesadamente bajo tierra. Kashu se queda con ellos y nosotros continuamos nuestro avance, usando el siguiente ascensor. Llegaremos a un mercado de frutas y verduras Saldremos del mercado y cogeremos el ascensor situado en la parte derecha de la zona. Al salir del ascensor veremos que nos hemos disfrazado con el uniforme enlutado de la policia secreta de SIVA Llegaremos a una zona vigilada por los citados policias, gracias a un vehículos equipado con turbinas de alta potencia con las que el vehículo puede volar. Con el vehículo llegamos a una prisión de SIVA. Recorreremos las habitaciones, donde encontraremos objetos útiles y después iremos hacia la derecha. Encontraremos la entrada a las celdas. Bajaremos a ellas y salvaremos a un individuo vestido de blanco. Volveremos con el personaje que hemos rescatado y sonará la alarma. Hemos sido descubiertos y nuestros disfraces carecen de utilidad. Seremos perseguidos por peligrosos soldados hasta que lleguemos al coche, con lo que completaremos nuestro ágil fuga. Acabada nuestra huida veremos una escena visual en la que Tadashi esta besando a Yuki Shima, dos servidores de Vihsnu. En otro lugar, Lee se revela contra Vishnu y lucha contra él. Desgraciadamente es derrotado y confinado.

6.EL SACRIFICIO DE KASHU

Nos dirigiremos a la discoteca de Iren donde en la sala de reunión veremos un ultimátum de Tadashi. Volveremos a contactar con la resistencia anteriormente y en la habitación donde antes estaba la gente viviendo en el subterráneo ha sido destruida. Uno de los muros ha quedado abierto, lo que nos permitirá pasar a otro laberinto de color verde. Este laberinto está lleno de jarras que, al acercanos a ellas se convertirán en polvo. No os acerqueís a ellas porque las jarras contienen gases venenosos que provocan que la magia o la vida disminuyan progresivamente sin que podamos evitarlo de ninguna manera. Llegaremos a una sala con unas inscripciones en el suelo, que son en realidad teletransportadores. Usaremos el central y llegaremos a una entrada el templo de Tadashi. Allí lucharemos contra él. En el combate veremos que después de disminuirle un poco la vida Tadashi se transforma en un tigre y en una espada mágica. Una vez derrotado Kashu descubre la bomba que Tadashi tenía y se sacrifica para que la bomba no cause ningún daño.
Veremos una escena visual en la que cierto laboratorio de SIVA contiene a Simirm Fixu

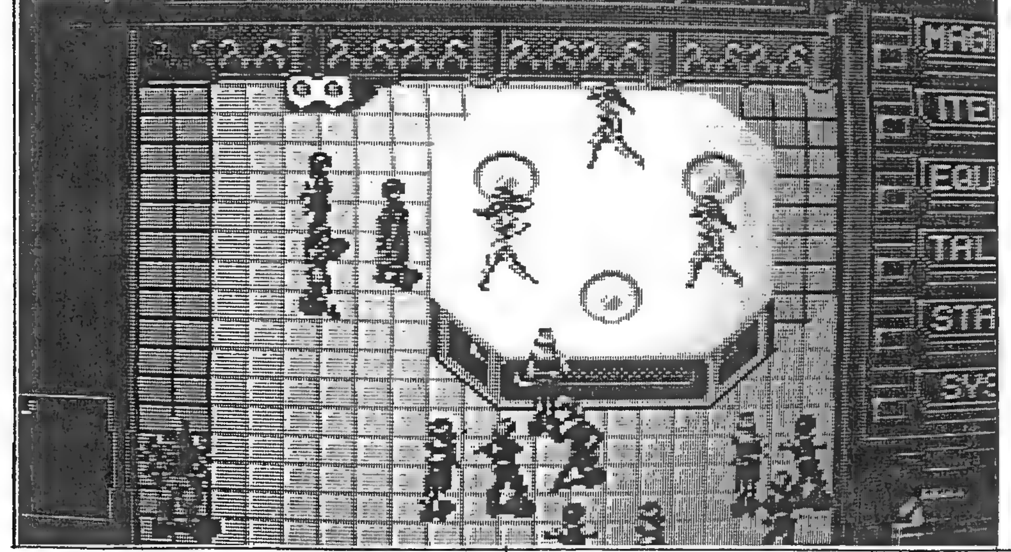
un robot fabricado en base a una alta robotecnología y a una dama muy lanzada, que se convertirán en nuestros próximos enemigos inmediatos.En casa de Shue veremos que Homei se transforma en una especie de felino de pelo blanco que se da a la fuga. Shue decide acompañarnos. Volveremos a la parte de la ciudad donde habíamos estado y, esta vez, iremos a la parte inferior. Allí encontraremos a otro "macarra" fumando junto a una pared. Hablaremos con él y nos conducirá hasta su jefe. Este nos espera con Homei que ha recuperado su apariencia humana. Este individuo nos informa que dispone un camión para transportarnos a la fábrica donde han encerrado a uno de sus colaboradores más valiosos. Subiremos al camión para llegar frente a un ascensor y a una entrada. El ascensor nos conducirá a la zona pública, donde podremos comprar objetos, armas y munición. La entrada nos conduce a la fábrica, que después de recorrerla, llegaremos frente a Simirm Fixu y ante la dama lanzada. Tienen al individuo que el jefe de los "macarras" nos comentó. Lucharemos contra ellos y, una vez derrotados, el hombre que tenían prisionero muere con ellos. Usaremos el montecargas y bajaremos a los subterráneos de la fábrica.Avanzaremos por la puerta de la izquierda hasta llegar al pasadizo superior subiendo por cierta escalera, que deberemos encontrar. Llegaremos a una sala donde encontraremos la amante de Fay, protegida por dos robots biogenéticos, muy fuertes. Ataca a los robots que protegen la amante del fallecido Fay ya que los ataques dirigidos a ella no le causan mucho efecto. Cuando los robots hayan sido derrotados los restos de ellos serán aplastados por una especie de tractor gigante. La destrucción de los robots afecta profundamente a la amante de Fay, que se rinde incondicionalmente.Después de esta triste escena, subiremos al vehículo volante.

Veremos otra escena visual en la que otro enemigo, llamado Tamara Queirún que está comiendo en una gran fiesta es informado de nuestra reciente victoria. Se dirigirá a interrogar a un miembro de la resistencia que, al sonsacarle la información lo mata.

En otro lugar Tamara Queirún se dirige a ver a Yuki Shima. Nosotros, mientras tanto volveremos a casa para recuperar fuerzas. Meiphen, mientras está en cama, es capturada por una masa deforme y viscosa. Nos levantamos de nuestro sofa, después de una tranquila noche nos dirigimos a casa de Shue. Shue nos cuenta lo acaecido y decidimos informarnos de la situación en la discoteca de Iren. Esta nos informa de lo que tenemos que hacer y a dónde nos debemos dirigir. Para poder llegar al lugar donde se han llevado a Meiphen nos entrega la targeta ID. Ahora deberemos usar el vehículo volador situado en la plataforma de lanzamiento en la parte superior. Al subir al vehículo aparecerán 4 menús. El 1º es para salir del vehículo. Eligiremos el 2º, con lo que conseguiremos llegar a la zona costera.

7.LA BASE SUBMARINA

Usaremos el ELEVATOR y llegaremos al puerto. Veremos una escena visual en la que Tamara Queirún va a una especie de cámara de compresión, en la que se pone en contacto con Vishnu. Cogeremos el ascensor que hay en puerto y bajaremos a la base secreta submarina de Siva. En esta base tendremos que ir usando los ascensores para bajar desde la planta B2, a la B3 y finalmente a la B4 donde hay una fina cortina de agua que



traspasaremos. Tamara Queirún, mediante la fuerza antigravitatória que le proporciona el sofisticado equipo de la base, se defiende del enfurecido Vishnu. Nosotros traspasaremos los laberintos yendo siempre en dirección arriba-derecha. En el momento que Tamara baja nos hallaremos frente a él. Después de derrotarlo regresaremos a la D.Town.
Cogeremos de nueve el coche y eligiremos el 3º menú.Llegaremos a otra parte de la ciudad. Si cogemos el ascensor llegaremos a la zona comercial, para grabar la partida, comprar munición, protecciones, etc. Entraremos en la puerta situada en la parte izquierda. Encontraremos a Meiphen, que nos ataca. Quedaremos heridos en un brazo y Shue nos protegerá de sus violentos ataques hasta que quede agotada. Llevaremos a Meiphen a la residencia de Shue y volveremos otra vez al lugar donde encontramos a Meiphen. Llegaremos a un gran laboratorio, en el cuál encontraremos a Mitzume que nos avisa del peligro que se avecina. Los enemigos que encontraremos de ahora en adelante serán inmunes a las armas convencionales. Deberemos usar la pistola más potente que gasta 5 unidades de magia. Seguiremos explorando hasta encontrar otro laberinto, donde hay unos paneles que accionan las compuertas inferiores que se abren Tendremos que accionarlos todos. Bajaremos y pasaremos por la zona inferior y así conseguiremos llegar a una puerta a la cuál no podíamos acceder antes por la entrada principal. Seguiremos adelante y llegaremos a una sala en la que Yuki Shima pide ayuda a Vishnu y se transforma en un monstruo muy poderoso. Tras eliminarla Shue cae muerto, víctima de la trampa de Yuki Shima.

8.EL PRINCIPIO DEL FIN

En casa del difunto Shue nos reunimos con Mitzumi, que nos ayudará en nuestra última misión. Cogeremos el vehículo volante y eligiremos el 3º menú. Llegaremos a la base central de SIVA. Bajaremos por dos ascensores de SIVA hasta llegar a una habitación con un enorme campo de energía que retiene Lee Mitzume lo libera y se une a nuestro grupo. Homei nos abandona y tras avanzar un largo trecho llegaremos a un puente de energía pura. Tras traspasarlo Vishnu invoca sus poderes juntamente con el "Mad SCULLION" que se encuentra al otro lado del portal trasdimensional, para levantar la ciudad entera. Nosotros mientras tanto nos encontramos con Meiphen, ya recuperada, que substituirá a Mitzumi en el último combate. Esta nos regalará 20 recargadores de vida. Para poder destruir a los enemigos finales necesitaremos una espada mágica custodiada por 5 enemigos situados en círculo alrededor. Destruye primero los enemigos que están en los pedestales alrededor del central y por último éste central. Conseguirás la espada mágica Nos dirigiremos a la parte superior donde llegaremos hasta una gran sala. En ella deberás estudiar la manera de llegar hasta las 4 estatuas que deberás colocar en la posición correcta para que a parezca un puente que te permita subir hasta la cámara del mal. Pero cuidado, si no efectuas bien tu recorrido, habrá muchas salidas que se cerrarán y quedarás atrapado.
Nos encontramos frente a frente con Vishnu. Meiphen será practicamente inmortal ante los ataques de Vishnu. Eliminado Vishnu aparecerá un espejo por el cuál Tiennllen se introducirá, para la desesperación de Meiphen. En el portal trasdimensional encontraremos a el "Mad SCULLION" que ha adoptado nuestra forma. Después de que nuestros ataques lo hayan debilitado, "Mad SCULLION" se colocará una extraña armadura y montará a una especie de pájaro mutante. Cuando lo hayamos destruído disfrutaremos del final del juego.

Gacias a FKD SOFT podeis terminar esta fabulosa aventura.
Si os quedais atascados en la prueba de las estatuas, aqui teneis la solucion solo teneis que ponerlas en la siguiente posición:

↓ ←

→ ↑

NOMBRE: XAK THE TOWER OF GAZZEL ガゼルの塔

COMPAÑIA:MICROCABIN マイクロキャビン

FORMATO:4 X 3.5"2DD

MSX2 MSX2+ MSX turbo R MSX MUSIC

TIPO: RPG

PRECIO: 7.800 ¥

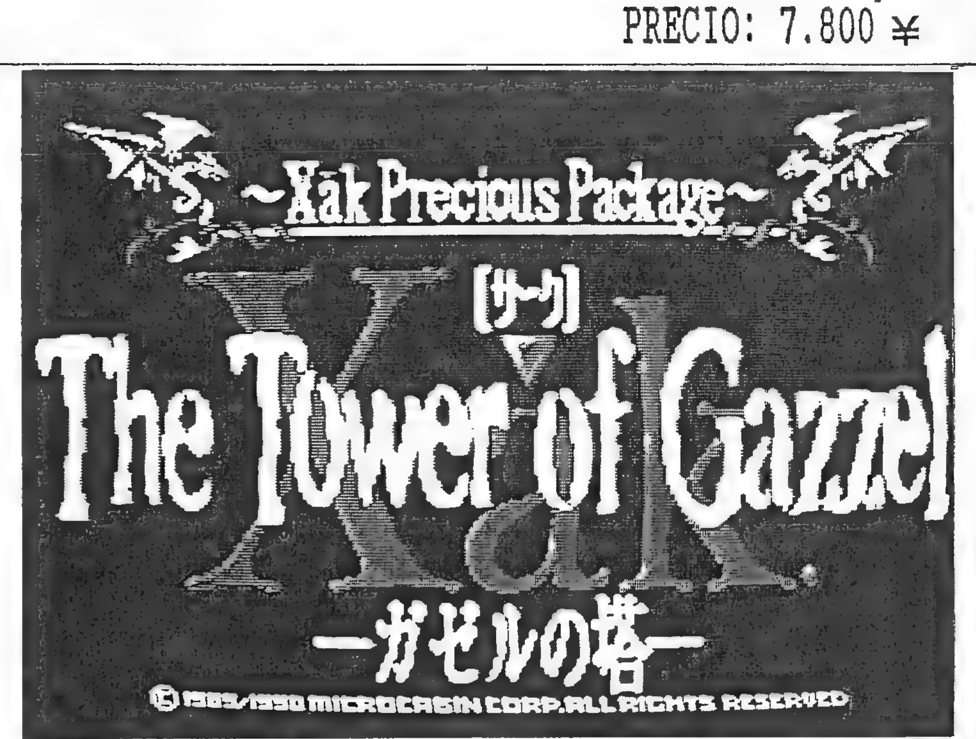
Y es que MICRO CABIN no para, y prueba de ello es este nuevo RPG. Si bien mantiene la norma de sus predecesores XAK "The Power Of Gazzel" reune a todos los protagonistas en una increíble aventura en una lucha entre el bien y el mal.
Los gráficos están muy bien logrados y la banda sonora (FM-PAC), como siempre increíble.

LA HISTORIA

En un lejano lugar, dos hechiceros dan vida a uno de los monstruos más increíbles de la historia de XAK. Su alma reposa en una gigantesca torre, nuestros amigos deberán entrar en ella para llegar hasta su alma y destruirla.

TECLAS DE CONTROL

<CURSORES>: Control del guerrero.
<SPACE>: Para utilizar el ITEM-A.
<CAPS>: Para ver detrás de las paredes.
<CODE/KANJI>: Ativa la mágia.
<X>: Salto.
<C>: Disparo.
<ESC>: Pausa.
<F1>: Load.
<F2>:
a)Status/Equip.(Escoger guantes).
b)Item.
c)Support(Nuestro compañero nos otorga sus poderes).
d)Boss Mode.(Elegimos el enemigo final, solo si ya habeís llegado al final).
e)Exit.
<F3>:Item.



<F4>:Velocidad.
<F5>:Seleccionar música

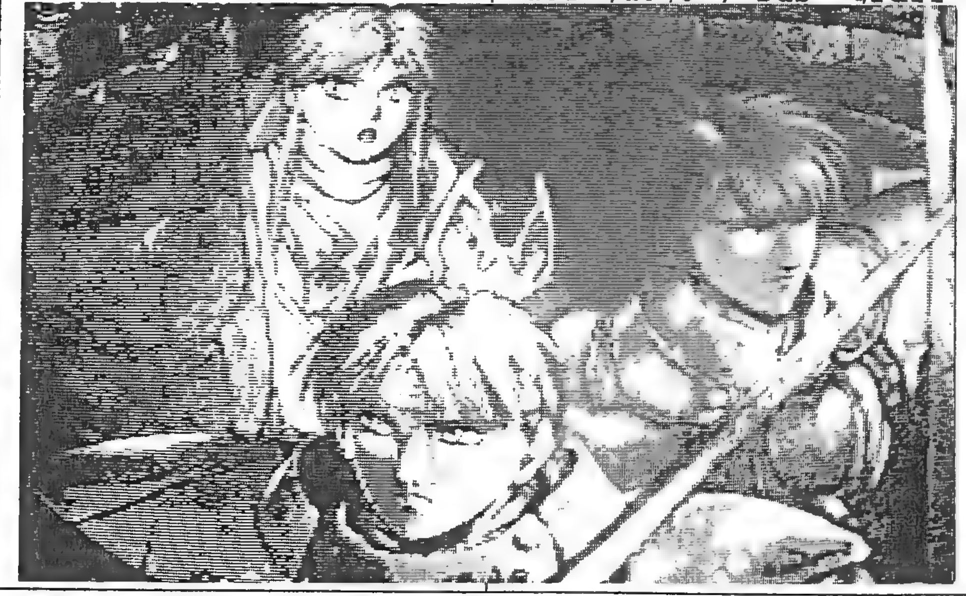
COMIENZA LA AVENTURA

PRIMER NIVEL:

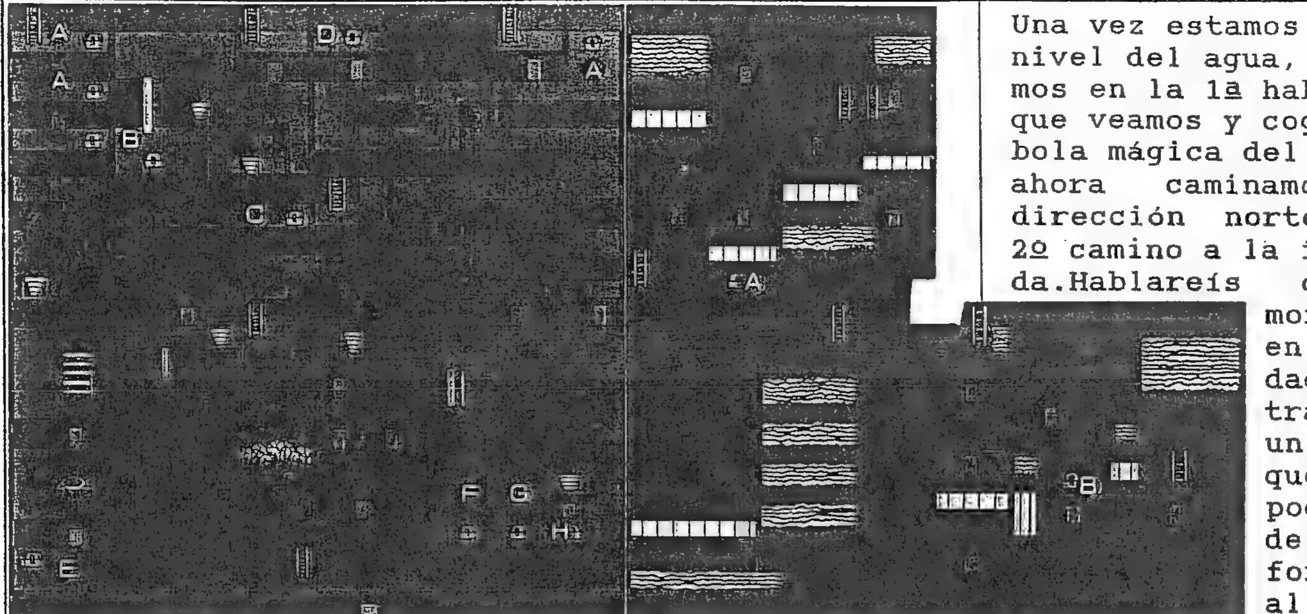
Latok y Fray, parten del bosque. Cuando llegan a la entrada de la torre, se encuentran con la monja, la ninfa Pixie y el hechicero Horn. Nos dicen que Rune se halla en peligro. Sólo entraremosa con Pixie, ya que ella conoce al menos una parte del camino y nos podrá ir ayudando.
Una vez dentro, nos dirigimos a la puerta de la derecha. Nos lanzamos desde los tablones al sótano, en éste hay dos cofres. El 1º nos dará una botella de poción gemil y el 2º una gema azul.
Nos dirigimos hacia arriba. Ahora cruzamos los tablones, hay tambien dos cofres. El 1º nos dará una piedra con inscripciones y el 2º una gema de color naranja.
En una pared hay un escrito. Nos dice la forma de colocar las gemas para que el puente baje y podamos pasar.
La gema naranja la colocamos en la habitación de la izquierda y la azul en la de la derecha. Una vez colocadas pasaremos a través del puente. Entramos por la 1ª puerta(de las dos que hay), al final del pasillo y entre dos estatuas hay una pared falsa, entraremos a través de ella y en una habitación hay una llave, la cogemos y volvemos hacia atrás. Ahora entramos por la 2ª puerta y subimos a la siguiente planta, abrimos la puerta con la llave y bajaremos otra vez al primer piso.
Pasaremos por encima de unos tablones y cogeremos los guantes verdes

y nos los pondremos.
Nos lanzamos por la derecha del puente. Subiremos unas escaleras y cogeremos una llave. Volvemos al puente y nos tiramos por la izquierda, abrimos la puerta con la llave y subiremos.
Una vez estamos arriba, intentaremos abrir la puerta, pero,no podemos Accionaremos la palanca y la puerta se abrirá. Deberemos saltar entre las placas móviles, con cuidado de no caernos.
Bien, una vez pasado, abriremos un cofre y cogeremos una bola mágica, después cogemos una botella azul y pulsaís espacio,apareceremos abajo donde se encuentran nuestros amigos. Hablamos con la monja y nos grabamos la partida. Después pedimos a Fray que nos acompañe. Cogemos la bola mágica y apareceremos otra vez arriba. Abrimos la puerta y !!HORROR!!, un demonio no nos deja acceder al 2º piso, una música tenebrosa envuelve el escenario. Si queremos pasar, deberemos acabar con él, la mejor manera es dando vueltas por toda la habitación y cuándo lanze el fatídico boomerang dispararle por un lado o por detrás.
(NOTA IMPORTANTE:Cuando os enfrenteís a un demonio final de fase, activad la mágia de vuestra arma).Una vez destruido, si os queda poca vida volved a grabar la partida. Ahora tenemos ante nosotros la escalera principal que nos conducirá al 2º nivel de la torre, "el nivel del fuego".
SEGUNDO NIVEL:
Ya estamos en el nivel del fuego, la música es magnífica en este tramo del juego y sus gráficos están muy cuidados. Lo 1º que haremos, es coger otra botella de vida que hay justo al lado (yendo hacia la izquierda). Veremos varias columnas y en el centro un cofre. Cogeremos un anillo que hay en su interior, pero, !!CUIDADO!! es una trampa, grandes llamaradas surgen del suelo hay dos maneras de apagarlas, dejar otra vez el anillo en el cofre o bien activando las palancas de cada columna, para ello hemos de realizar la siguiente secuencia:
Ahora nos dirigimos hacia unas escaleras y bajamos, pero, el camino esta obstruido, no os preocupeís, Fray se encargará del asunto, ya que si teneís el juego "FRAY XAK", sabreís de sobras que ella es la única que puede utilizar los pergaminos. Bien, una vez eliminado el obstáculo, subiremos a otra zona del 2º piso.
Por el camino, cogeremos un pergamino que hay en una habitación.





1ª ARIBA 1ª ABAJO

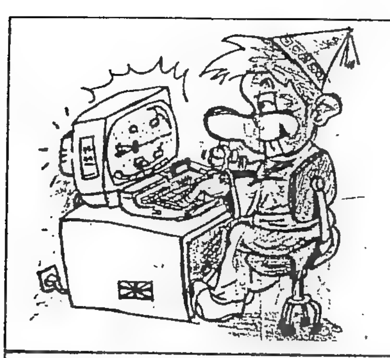


Mas adelante hay otra habitación, donde una barrera de fuego nos impide pasar (de momento no hagamos nada). Seguimos nuestro camino en el que encontraremos un objeto perteneciente a Rune.
Al final del camino, hay un cofre ya abierto el objeto que había dentro (los guantes) están escondidos detrás de la catarata. Los cogeremos con la ardilla. Volvemos hacia atrás y a la derecha encontraremos otra bola mágica, cogeremos a Horn y volvemos con la bola mágica, bajamos hacia abajo y pasamos por encima de la 1ª trampilla, la pared que hay frente a nosotros desaparecerá.
Seguimos avanzando hasta entrar en una habitación, donde otro diablo, nos impedira el paso al siguiente piso, para matarlo hemos de esperar que se ponga en el suelo y de un salto dispararemos (si no saltaís no le quitareís la vida), pero, !!CUIDADO!! sólo se pone en el suelo cuando va a disparar, pero, no os preocupeís no es excesivamente difícil para lo que os espera en los

2

sucesivos niveles.
Una vez destruido, pasaremos por la puerta y veremos a Rune. Una vez recuperado nos contará una historia, su hija está prisionera en la torre por los malignos hechiceros, deberemos rescatarla, pero "POR AHORA" el piso del fuego lo hemos finalizado con éxito. Utilizando la última bola, volveremos arriba y nos dirigiremos a la escalera principal, que esta junto donde se encontraba Rune, de esta forma iremos al tercer nivel, el territorio del agua.
TERCER NIVEL:

Una vez estamos en el nivel del agua, entramos en la 1ª habitación que veamos y cogemos la bola mágica del cofre, ahora caminamos en dirección norte y el 2º camino a la izquierda. Hablareís con la monja, que en realidad se trata de un enemigo que posee poderes de transformación al mostrar su verdadera identidad, nos lanzará una bola de fuego, que nos quitará casi toda la vida y después desaparecerá.
Hablaremos con la monja para que nos dé vida y después le diremos a Rune que nos acompañe Una vez arriba, lo único que teneis que hacer es ir saltando de cascada, en cascada, (cuidado con las corrientes de agua, pues os dificultarán el salto), visitando todas las habitaciones hasta llegar a una gra catarata. Debereís subirla saltando en las plataformas móviles. Una vez arriba cogereís otra bola mágica. Hablad con la estatua y después os dirigireís a la 3ª puerta hablaís con ella, después con la 2ª y por último con la 1ª, esta nos hará una pregunta (Y/N) y deberemos responder (Y).
CONTINUARA...
Julio Gento



CORREO



- Raúl Alejandro F.Santa Cruz. ¿Como se obtiene la Music Stage en el Rune Master II? Esto lo conseguirás pulsando F2 y F3, cuando carges el programa, eso creo.
También me preguntas que en el nº de abril de Nihongo, por la imagen que aparece en la pag.6. Esa imagen es de las músicas del Randar 3, y sale en un disc station. También preguntas por si puedes enviar el dinero de varios ejemplare. Sí,sí que puedes hacerlo, pero sólo hasta julio, pues saldrá el último número. También quiere contestar a la carta de AK Software, del mes pasado: si el modelo es el Sony 700, tu problema se soluciona con el RF Video de LASP para este ordenador. Yo lo tengo y no me ha dado problemas.
NOTA DE REDACCION: Te diré que yo también he tenido ese adaptador y funciona muy bien, pero las imagenes grabadas tienen una calidad bastante floja, pero aún así se puede hacer.
- J.S.C.:¿Nos gustaría saber en el juego King Kong 2, la situación exacta de la gota y la lira en el templo oculto, y darnos un mapa del lugar? Te diré que hay muchos muros secretos, donde tendrás que picar con la espada, no te será muy difícil, pero eso sí, busca bien.
- Iñigo Beaín Pérez. Nos manda una opinión personal: Estimados amigos y fieles seguidores del sistema; en la revista del mes de abril, Ramón da una amistosa advertencia para aquella gente que se dedica a fotocopiar la revista. Pues bien, yo no pretendo hacer la "pelota" al escribir estas líneas, sino que pretendo ser realista y sincero. Yo, soy un asiduo comprador de la revista, y no me gustaria que esta dejara de editarse, por culpa de unos incontrolables peseteros que fotocopian la revista para ahorrarse unos duros. A mí, no me importa gastar dinero en una revista que trae información acerca de nuestro preciado sistema MSX, comentarios de juegos, etc... en mi opninión, creo que el invertir 310 ptas. en esta publicación es un bien para todos y al fin y al cabo, no creo que por el precio que cuesta se vaya a arruinar una persona. Así que por favor un poco más de seriedad y me imagino que habrá gente que este deacuerdo conmigo y concienciemonos de que esto es un bien para todos.
NOTA DE REDACCION: Muchas gracias Iñigo, por confiar en mí y en el MSX pero la revista la compra muy poca gente y no la voy a poder seguir aguantando.
-Juanjo Jimenez.¿Es cierto que el último Disc Station es el 32?
¿Por qué nunca comentasteís los Disc Station especiales?
Hace poco converti mi 8280 a 2+ con el chip de video y la ROM.Desde entonces al hacer un reset y set page 1,1 esta me sale incompleta.¿Es normal?
Si, te diré que Compile ha dejado la saga de los Disc Station en el nº 32
Los Disc Station especiales no es que no los hayamos querido comentar, es que siempre ha salido una cosa más interesante y los hemos dejado un poco de lado.
Lo de convertir un MSX2 a un 2+ es un echo fascinante, pero nunca será lo mismo que comprarse un 2+ auténtico, pues siempre hay problemas que el original no tiene.
-Daniel Marcos Perujo.¿De que trata el Master of Monster de System Soft? Y, ¿de que tratan las sagas de los Saurus de Bit2?
Te diré que el Master of Monster es un juego de estrategia, pero si quieres saber más el Club Draken saco un comentario en su fancine.
Y las sagas Saurus son programas para trabajar con ellos como música, gráficos, etc.
-Pablo Perez Garcia.¿Existen los juegos Xak 4 y Ys 4?
Te diré que el Xak4 viene a ser el Tower of Gazzel, aunque muchos digan que no, porque en la MSX Magazine viene como Xak series 4.
Lo del Ys 4 todavía no se nada, y quizá no lo saquen nunca, y si lo sacan a lo mejor no lo hacen para MSX, pues ultimamente están sacando casi todo para PC.
-AK Software.Este grupo hace un llamamiento a los usuarios de MSX:
Señores, todos los sistemas hace ya mucho tiempo al igual que muchos usuarios dieron en su día un espaldazo al MSX. Olvidemos a esos señores pero por favor no seamos como ellos, haciendonos participes de hundir más en el olvido a nuestros queridos MSX. Y más diria yo a nuestros queridísimos compañeros japoneses. Sacando fotocopias de este, el único fancine mensual de celulosa que existe, para que nuestros compañeros del club puedan por unas pesetas beneficiarse de todo el sacrificio que tanto Ramón como todos sus compañeros/as desarrollan en la elaboración de la única cuerda que nos mantiene relativamente cerca de la orilla. Hagamos un esfuerzo, vamos a sacar eso que llamamos narices y ponerlas para ayudar a quién desde la orilla nos grita:Perseverad que ya te queda poco.
Dejar que se hunda el fancine Nihongo significaría la muerte segura del sistema en este país, aún a pesar de que cierta revista nos amenaza con sacar números para nuestro sistema. Todos absolutamente todos, conocemos a algún pirata. Y no lo digo con voz baja, pero no seamos piratas carroñeros del sudor y esfuerzo de alguien y más que merece nuestra total admiración.
NOTA DE REDACCION:Gracias Aitor, muchas gracias por tu carta. Con gente como tú estoy seguro que nunca se hubiera hundido el MSX.
-Julio Gento, os da unas ayudas para el Rune Worth.
En una de las ciudades (en el mapa figura como una de las más grandes) ver 1, en el centro de esta, hay una fuente, teneís que aparecer en ella de noche y colocandonos en uno de

los arboles que hay al lado de la fuente, la ciudad aparecerá destruída y dentro de la iglesia hay un enemigo final.

En la ciudad 2 hemos de hablar con el vendedor de armas varias veces, saldremos de la ciudad y será de noche y nos enfrentaremos con unos enemigos. Después volvemos al poblado, hablamos con el capitan del barco quién nos llevará a la ciudad 3. Antes de realizar estos pasos el rey nos deberá hablar bastante rato.

De la ciudad 3 iremos a la 4 y de noche entraremos en el castillo, donde nos enfrentaremos con varios hechiceros, una vez muertos avanzaremos por un subterraneo y apareceremos en la ciudad 3. Nos quitaremos todas las armas y hablaremos con el vendedor de armas, cuando se haga de noche, entraremos otra vez, sin arams cuando hablemos, ya nos dejarán salir de las ciudades 3 y 4.

-GUILLEM COLOMER: Parece que esto de grabar partidas en video se ha puesto de moda, aunque no todo el mundo sabe hacerlo. Yo lo he hecho de la siguiente manera, que creo que es la válida para cualquier MSX y Turbo R. Los MSX tienen (yo creo que lo tienen todos los modelos) un conector que permite conectarlos al televisor Es un conector igual al que tiene el video para conectarlo a la tele. Este conector esta señalizador con las siglas RF (o en algunos modelos, como el 8280, vienen marcado con TV UHF 36). Además, se tiene que tener un cable como el que hacemos servir para conectar video y tele. Una vez lo tenemos todo, lo que tenemos que hacer es sacar el cable que va de la antena al video (ANTENA IN, en el video) y conectar elj ordenador al video con el cable antes mencionado. La situación es la siguiente: tenemos ordenador y video conectados: el cable sale del conector RF del ordenador para ir al conectador del video marcado con la Antena In. Ahora ya podríamos grabar lo que quisieramos, pero es más práctico ver lo que estamos haciendo. Por eso, nos será útil el cable que va del video a la tele (este no hace falta que lo saquemos de su posición original) Sintonizaremos el cana 40 del UHF (aproximadamente es el canal donde trabaja el video), y ya esta. Ahora veremos lo que estamos haciendo, y si ponemos una cinta de video, esta tiene la preferencia sobre las imagenes del ordenador. Si hemos conseguido esto, para grabar hemos de seleccionar un canal (del video) a la frecuencia 36 del UHF (que es el canal que hace servir el ordenador para enviar señales a la tele). Ahora si, ponemos la cinta, encendemos el video y ya podremos grabar. Cuidado, los juegos que funcionen a 60Hz no se verán bien cuando los reproduzcamos (a no ser que nuestro video pueda grabar a 50 y 60 Hz). Así, si no conseguimos pasar el juego a 50 Hz no podremos grabar nada.

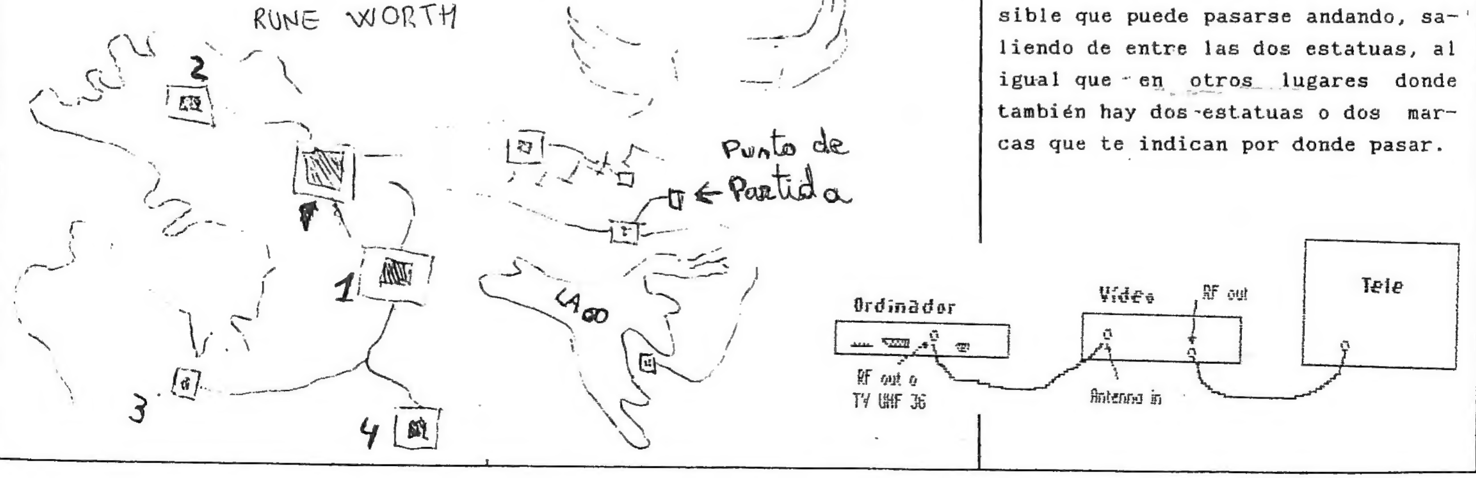
-Software 2001:Somos una asociación dedicada a la programación en el sistema MSX.Después de la desaparición de la revista MSX-Club muchos nos hemos quedado un poco colgados del panorama nacional, en torno a las actividades de otros clubs en relación con otro sistema. De ahí el motivo de esta carta; que no es mas que darnos a conocer queremos que sepaís que la labor que realizamos y a la vez intentar saber algo de vosotros; que haceís en la actualidad y si seguís con vuestras publicaciones. En la actualidad hemos publicado dos cintas y ya están en marcha la tercera y la cuarta, la estructura de nuestras cintas es totalmente didáctica, programas listables, autodidacticos que permitan desmenuzarlos y se pueda ver el funcionamiento de las rutinas. Me gustaría recibir contestación y deciros de que disponeís de toda la ayuda necesaria apra la permanencia de nuestro sistema en estos momentos tan dificiles. El motivo de esta carta es el poder informar a los clubs que todavía siguen funcionando, lo único importante es que el MSX no muera en España. Podeís escribir a la siguiente dirección:

SOFTWARE 2001 P/GABRIEL Y GALAN 6-7
37005 SALAMANCA

-PABLO MARTIN: Os da unas explicaciones sobre el final de Jiku No Hanayome. En el número de Nihongo de mayo, en la página 10 hay un mapa. Cuando esteís ya en el final del juego y no sepaís que hacer buscar donde marca el número 17 e ir el día 7 por la noche, veremos una mancha donde al entrar ahí estará el monstruo del final y el final del juego.

-Trucos de varios usuarios: En el cuarto disco de Lenam podreís escuchar las BGM. La segunda parte de la saga Burai se llama: Gekan Burai. En el juego Exterline podemos contemplar varias imagenes, cargando desde el sistema operativo el fichero Ending. El antiguo juego de Hal Laboratory, llamado por la gente, XYZ tiene otro nombre pues este último es ficticio: Zukkoke Yajikita Onmitsu Dotyu, y la traducción al español seria: Gracioso, el segundo nombre probablemente el nombre de dos personajes, luego es secreto y por último viajar durante.

-FRANCISCO JESUS MARTOS: Os da unas pistas en el Tower Of Gazzel: En la 4ª planta donde hay que saltar la vacío desde la 2ª plataforma hasta topar con el suelo invisible, por lo visto es mucho más simple que eso. Se trata de toda una pasarela invisible que puede pasarse andando, saliendo de entre las dos estatuas, al igual que en otros lugares donde también hay dos estatuas o dos marcas que te indican por donde pasar.



ANUNCIOS

CAMBIO MONITOR DE FOSFORO VERDE Y CASSETE ESPECIAL PHILIPS. LOS DOS CON REGALOS DE CINTAS O DISCOS, POR UNA IMPRESORA. L. ALBERTO VALVERDE C/PUERTO 17,5º 20003 - SAN SEBASTIAN TLF.943-422735

BUSCO JUEGOS DE WIZARDRY.LLAMAR A FRANCISCO J. MARTINEZ AL Nº DE TLF. 93-3916178

BUSCO FM PAK.LLAMAR A FELIPE GARCIA,A PARTIR DE 21:00 DE LA NOCHE. TELF.(93)2137418

CAMBIO O VENDO IMPRESORA MSX PHILIPS NMS0030, 9 AGUJAS,180 CPI POR INTERFACE + UNIDAD DE DISCO,FMPAC + MUSIC MODULE,CARTUCHOS DE MSX1, Y LAS DISTINTAS CONBINACIONES ENTRE ESTOS. ALBERTO,TLF. 964-660670 ATENTOS:QUIEN ME LA COMPRE O CAMBIE SERA OBSEQUIADO POR UN RATON Y UN TRATAMIENTO DE TEXTOS.

BUSCO UNIDAD DE DISCO PARA DOBLE CARA DE MSX1 CON CARTUCHO CONTROLADOR.TAMBIEN COMPRO AMPLIACION DE MEMORIA DE 64K.ESCRIBIR A: JOSE DIAZ TEJEDA(MONJE TRAPENSE).TRAVESIA LOPE DE VEGA S/N 24300 BENBIBRE LEON.TLF.987-511302

AK SOFWARE:JUEGOS,UTILIDADES, CURIOSIDADES, MUSICAS,GRAFICOS. TODO LO QUE QUIERAS.CONSULTA LO QUE NECESITES.ESTAMOS EN:APARTADO DE CORREOS 3,SESTAO VIZCAYA.TLF.94-4957806 TODOS LOS SABADOS.

VENDO AMPLIACIONES DE MEMORIA DE 1M RAM, A 15000 PTS.PODEIS ESCRIBIR A:ANGEL CULLA CASTANY.C/ROVIRA ROURE 1 2º2ª 25006 LERIDA TLF:973-249827

VENDO JUEGOS: BASTARD, GARYVO KING,DEEP FOREST USAS,VAMPIRE KILLER,METAL GEAR,PENGUIN ADVENTURE,MAS 2 JUEGOS REGALO Y ARKANOID II CON JOYSTICK,POR 23000 PTS. LLAMAR A JULIO GENTO: TLF.93-3981387

BUSCO INFORMACION SOBRE LAS RUTINAS DE LA BIOS, DEL MSX2,Y SOBRE TODO A LAS REFERENTES A LA V RAM.AGRADECERIA LA COLABORACION DE CUALQUIER USUARIO.FERNANDO CERVERA C/DR.ESQUERDO 172 2ºA 28007 MADRID

VENDO FM PACK STEREO CON SOLO 3 MESES DE USO POR 9500 PTS.LLAMAR A TEO. TLF:93-8153028

VENDO CARTUCHO VAMPIRE KILLER POR 1500 PTS.ASI COMO Nº DE MSX-CLUB E IMPUT MSX. TAMBIEN VENDO JOYSTICK QUICKSHOT CON AUTOFIRE POR 900 PTS SIN USAR. F.J. TORRUELLA CALZADA C/CAMPRODON 12 GRANOLLERS (BARCELONA)

INTERCAMBIO TODA CLASE DE PROGRAMAS PARA MSX2 Y 2+, NO IMPORTA DE DONDE SEAS,ENVIAR LISTA A:DANIEL MARCOS PERUJO C/ANDALUCIA,1 29470 CUEVAS DEL BECERRO (MALAGA)

VENDO ORDENADOR SANYO WAVY 70 FD2,CON 2 UNIDADES DE DISCO Y 1536 K DE MEMORIA RAM. POR 115000 PTS. POR CAMBIO AL MSX TURBO R. RAMON. TLF:93-3385644

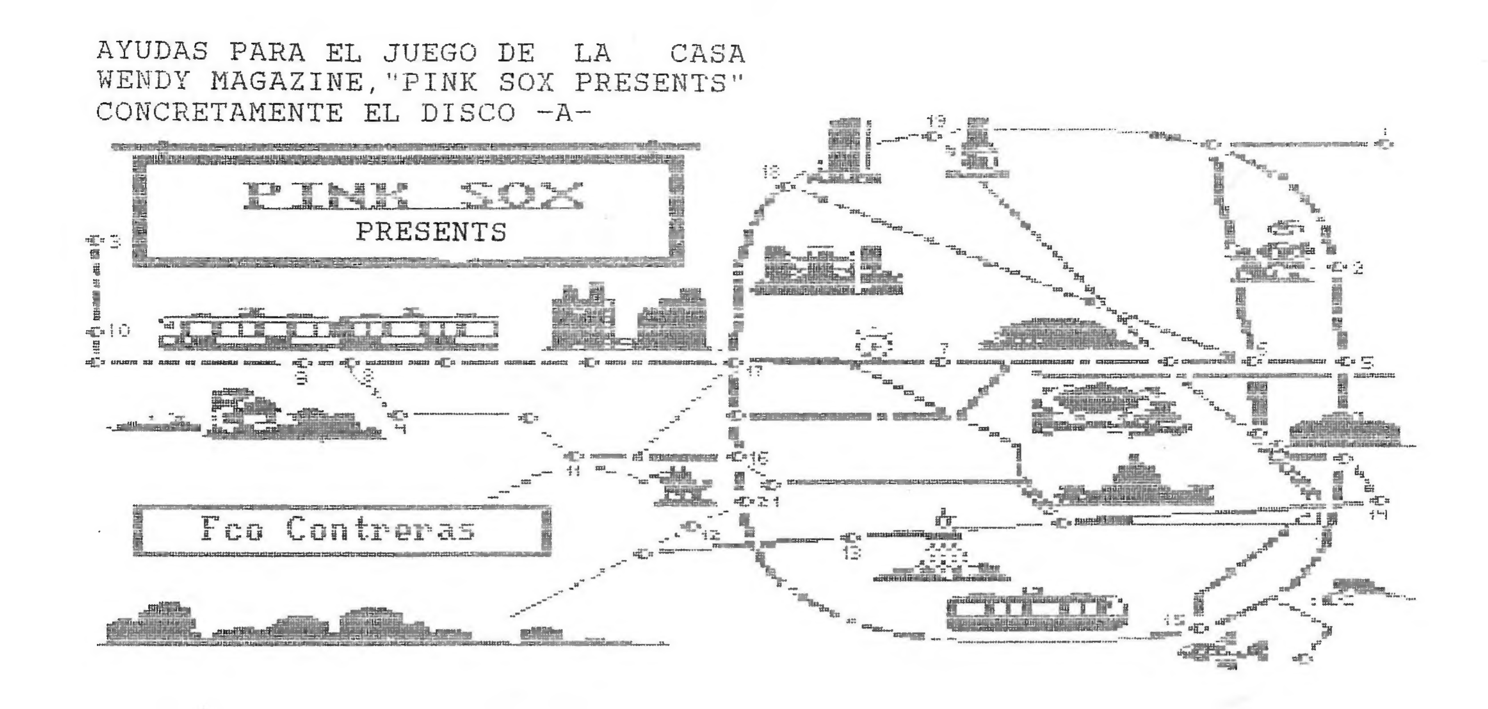
EN NUMEROS PASADOS HUBO UN ERROR EN ESTE ANUNCIO,LO MANDARON CON EL APARTADO POSTAL MAL, PERDONAD EL ERROR Y A PARTIR DE AHORA ES CORRECTO.
JEC MSX T.R. INTERCAMBIO DE PROGRAMAS Y DIRECCIONES DE USUARIOS DE T.R.,SOLO TURBO R. ESCRIBIR A: APDO.CORREOS 4325 - 30080 MURCIA

VENDO ORIGINALES IMPORTADOS DE JAPON A MITAD DEL PRECIO QUE CUESTA TRAERLOS ¡APROVECHATE! AHORA MISMO TENGO: MIDGARTS(MSX2,FM)2900,FLEET COMMANDER II 4900, BURAI 2 4400, Y PIENSO SEGUIR TRAYENDO MAS. FCO. JESUS MARTOS. C/HECTOR VILLALOBOS,5 5ºA 29014-MALAGA TLF.95-2259470

TENGO EL FM PAK MONO DE LAPS.ME GUSTARIA CONTACTAR CON ALGUIEN QUE ME AYUDE A TRANFORMARLO EN ESTEREO.
LUIS MIGUEL ABERASTURI AVD./COMUNEROS DE CASTILLA 6,7º D
09200 MIRANDA DE EBRO
BURGOS

AGRADECIMIENTOS:
EN 1º LUGAR,DAROS LAS GRACIAS POR CONFIAR EN MI PERSONA,Y POR DEJARME INTENTAR QUE EL COLECCIONABLE NO MURIESE DEL TODO.EL MSX NO LO VOY A DEJAR Y QIERO SEGUIR EN LA BRECHA HASTA EL FINAL DE TODO. GRACIAS A:DRAKEN CLUB, ANGEL CARMONA,ANGEL SORIA,J.F. BONAL,F.J. TORREBLNCA,J.C.LITRAN Y DANIEL,EDUARDO BARAMBIO J.C. MARTIN LANZAS,J.A. QUEVEDO,CALOS REDONNET DAVID BAENA,F.J.QUEIRUGA DE FKD SOFT.Y EN GENERAL A TODOS...

AYUDAS PARA EL JUEGO DE LA CASA
WENDY MAGAZINE, "PINK SOX PRESENTS"
CONCRETAMENTE EL DISCO -A-

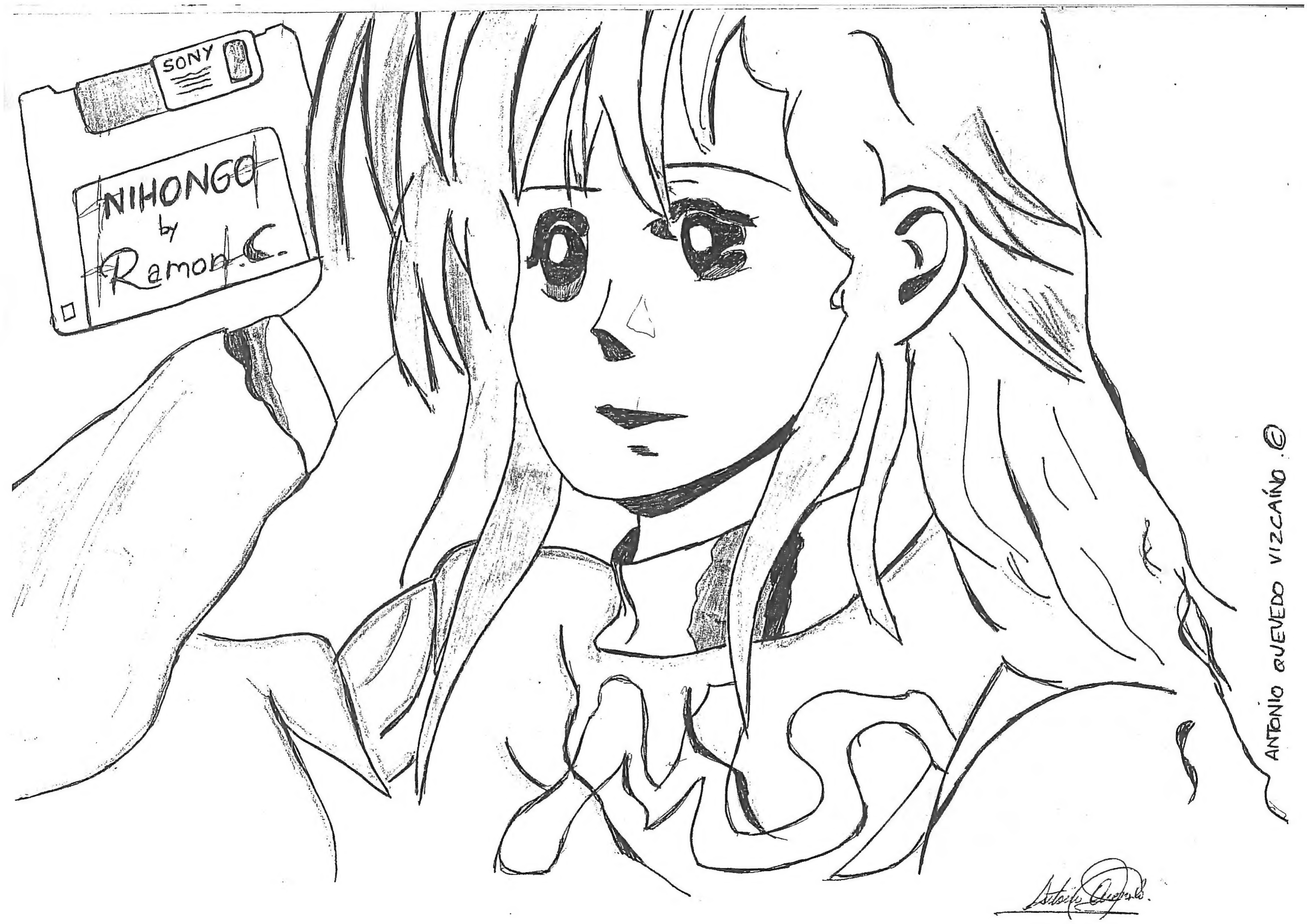


	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	4	1	4	2	2	4	2	3	5	5	2	2	3	3	4	4	1	3	3		4
02	2	5	2	5	2	2	1	2	3	2	4	5	5	3	5	3	3	2	4		1
03	4	5	5	5	1	1	1	3	4	4	1	2	2	3	1	3	3	4	2		3
04	3	4	3	1	5	3	4	3	3	3	3	4	5	5	4	4	4	3	1		5
05	1	5	1	3	3	4	5	1	2	5	5	5	4	2	5	2	4	2	3		2
06	4	4	1	2	4	2	3	5	2	4	5	3	4	1	2	4	1	4	2		2
07	4	5	5	5	3	4	3	4	3	1	1	4	3	3	2	1	3	3	3		1
08	1	2	3	3	1	4	2	3	4	5	1	3	3	1	4	3	4	2	2		4
09	4	5	5	2	4	3	2	5	5	4	3	3	4	5	2	3	5	1	4		3
10	2	2	2	1	5	5	1	2	5	5	4	5	3	5	1	2	4	4	2		2
11	4	1	2	4	2	1	5	2	3	3	3	4	2	5	2	5	3	3	3		1
12	5	2	5	3	4	5	4	5	5	1	2	4	1	3	5	5	5	5	5		5

En la tabla podemos ver en la parte superior los numeros del 0 al 21 que corresponden a los puntos del mapa. Una vez nos encontremos en el menu de preguntas que hace el juego buscaremos en la tabla en numero de pregunta y su respuesta. Por ejemplo si estamos en el punto 3 y vamos por la segunda pregunta la respuesta correcta sera la numero 2 como marca la tabla. Tras responder correctamente las 12 preguntas el programa nos mostrara la imagen.
Si recorremos todos los puntos respondiendo correctamente, el juego terminara con unos mensajes. Si en el momento en que se visualizan estos mensajes pulsamos la tecla P iremos a parar a un MENU de MUSICAS.

La siguiente lista de combinaciones corresponde al segundo juego de este disco, siendo la letra A la barra espaciadora y la letra B la tecla GRAPH.

1- AABAAAABB
2- AABAAAABA
3- AABAAAAAB
4- AAAABAABB
5- AABABBAAB
6- AAAAAAAAA
7- AABABBBBA
8- AAAABABAB
9- BABBBABAA
10- BABAAAABA
11- BABABBABA
12- AAAABABBA
13- BAABBBBBA
14- BBBBBBBBB
15- BABBAAAAB
16- BABBAAAAA


SONY
NIHONGO
by
Ramon C.
ANTONIO QUEVEDO VIZCAÍNO ©